O que falta ainda inventar?

Por JOÃO CRUZ

Como o tempo passa! Realmente ainda parece que se passaram poucos dias quando fazíamos no início de 1989 uma mera previsão dos sucessos, em matéria de vídeo-jogos, que iriam aparecer ao longo deste ano, que hoje finda. Não era uma previsão muito difícil, uma vez que bastava conhecer as máquinas de jogos que estavam a causar maior sensação e impacto junto do público para se antever a sua quase certa conversão para os micro-computadores. Esta tendência de converter jogos originais e aproveitar a popularização dos vários sucessos actuais, a nível do mundo cinematográfico e televisivo, continua bastante frutífera e é, cada vez mais, uma aposta séria por parte das empresas de vídeo-jogos e pelos vistos tende a manter-se neste novo ano de 1990 que vai começar.

Neste ano, um verdadeiro filão de novos vídeo-jogos enriqueceu muito mais o panorama do micromercado e provou-se que este fascinante mundo dos computadores domésticos, e muito especialmente dos vídeo-jogos, tem sempre algo de novo a apresentar, deliciando todos os "micromaníacos" (no bom sentido da expressão!). Se com estas conversões, se perdeu no campo da originalidade, foi no campo da qualidade que os vídeo-jogos sofreram um espectacular avanço, maravilhando todos os apaixonados por este "hobby". De facto, as técnicas empregues pelas empresas de vídeo-jogos têm vindo a ser cada vez mais apuradas e é no campo dos computadores de 16-bits que elas mais se destacam. A este ritmo, facilmente se deduz que este 1990 que vai começar tem tudo para ser um ano ainda mais espectacular na qualidade dos vídeo-jogos; o que é deveras fantástico, pois o ano que finda trouxe-nos muita coisa boa neste domínio. Resta-nos ficar pelo «que irão eles inventar mais?».

O micromercado dos computadores de 8-bits revelou-se uma vez mais constante, facto bastante "natural" devido à sua longa existência e baixo custo; mas o de 16-bits é cada vez mais o futuro do computador e dos vídeo-jogos. Resta-nos assistir ao desenrolar dos acontecimentos neste novo 1990.

O QUE JÁ SE JOGA...



SHINOBI

Apesar de já termos feito uma referência deste jogo em relação aos computadores de 8-bits, não poderíamos deixar de mencionar a versão para os de maior capacidade, os de 16-bits. Tratando-se de uma das mais populares máquinas de jogos deste ano, SHINOBI tem no original todos os atractivos e bastante mais, do seu antecessor, o ROLLING THUNDER. No entanto, nesta versão, apesar de toda a espectacularidade dos gráficos, a jogabilidade torna-se por vezes monótona em relação à fraca animação do jogo. Por vezes torna-se um hábito, dar demasiada espectacularidade no domínio visual e há como que um descuidar na parte da jogabilidade em si. SHINOBI insere-se infelizmente nesse cenário, mas consegue cativar todos os apreciadores da original.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 14.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 9. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



STRIDER

O cenário é o futuro perto de um holocausto, provocado pelo avanço da cibernética e da robótica. Existe a formação de um terrível e poderoso exército exterminador, possuidor de um plano fatal para a estabilidade do nosso planeta. Há que infiltrarmo-nos no inimigo e obter o conteúdo desse plano, para prevenção e eliminação do mesmo. Só um jovem guerreiro, mestre nas armas e rápido nos reflexos pode cumprir essa tarefa... ele é denominado de STRIDER. Se a versão para os computadores de 8-bits tinha agradado bastante, esta para os de 16-bits maravilha-nos pela sua espectacularidade a nível de gráficos e jogabilidade, verdadeiramente incríveis. STRIDER é, de facto, uma das melhores conversões realizadas este ano e é de maneira alguma a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!



ROCKET RANGER

1940 o Mundo está ameaçado pelo domínio nazi! A história que nós conhecemos e usufruímos hoje em dia dela, pode vir a alterar-se rapidamente, senão forem impedidas, de uma vez por todas, as acções destruidoras de Hitler. Um enorme esforço empreendido por vários cientistas, de diferentes nacionalidades, tem o intuito de evitar uma catástrofe de proporções espaço-temporais que pode vir a ter consequências graves dando um novo e aterrador rumo a tudo aquilo que hoje conhecemos. Da cooperação entre os cientistas e de um jovem voluntário, surge ROCKET RANGER, o herói que o mundo precisa para superar esta crise. Todo o desenrolar do jogo é como se estivéssemos a fazer parte do argumento da um filme. ROCKET RANGER é a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMO NOS FILMES!

As prendas das «máquinas de jogos»

Como é hábito de ano para ano, nesta época natalícia as empresas que se dedicam à produção de vídeo-jogos empreendem grandes esforços para lançarem no mercado as suas últimas grandes realizações nesta área. É uma disputa de prestígio e lucros entre as empresas do ramo, tendo à partida um único factor positivo: a grande possibilidade de escolha!

Os sucessos, em matéria de vídeo-jogos neste Natal foram, como se previa, as chamadas conversões a partir de jogos bastante populares, nas máquinas de jogos dedicadas. E se mencionarmos o que se tem vindo a progredir neste domínio, a nível do mercado de 16-bits, então facilmente se comprova que cada vez são menores os motivos para sair de casa para jogar uma partida original. Realmente, hoje em dia é raro o jogo de sucesso, original das máquinas dedicadas, que não seja ou esteja convertido para os computadores domésticos.

A nível dos computadores de 16-bits, a qualidade tem tido um crescimento deveras alucinante e, se continuar assim, temos previsões excepcionais para o futuro. Resta-nos aguardar!

Quanto às «prendas» deste Natal, em matéria de vídeo-jogos, foram (entre muitas outras): CHASE HQ, POWER DRIFT, HARD DRIVIN, STRIDER, ALTERED BEAST, CONTINENTAL CIRCUS, DRAGON SPIRIT, DOUBLE DRAGON II, NINJA WARRIORS, TURBO OUT-RUN, TOOBIN, BOMBER, GHOSTBUSTERS II, UNTOUCHABLES, CABAL, OPERATION THUNDERBOLT, X OUT, KNIGHT FORCE, DARK CENTURY, WILD STREET, GALAXY FORCE, SUPER WONDER BOY, AFTHER THE WAR, SPACE ACE, INTERPHASE, SHINOBI, GHOSTS'N'GHOULS, FIGHTING SOCCER...

Os que ainda não surgiram no micromercado nacional, mais dia menos dia farão a sua inevitável aparição! Daqui facilmente se conclui que este Natal foi uma vez mais uma época rentável a nível de novidades em vídeo-jogos; o que é bom para os jovens coleccionadores e para as empresas que os produziram.

Aguardemos pelas novidades do próximo ano...

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – XENON II	1 – EXPLORA II	1 – XENON II
2 – STRIDER	2 – LA QUETTE...	2 – NEWZEALAND STORY
3 – CASTLE WARRIOR	3 – BLOODWYCH	3 – BARBARIAN II
4 – STUNT CAR	4 – DUNGEON MASTER	4 – RUN THE GAUNTLET
5 – DYNAMITE DUX	5 – CHRONO QUEST	5 – DRAGON NINJA

JUÍZES NACIONAIS



Jorge Humberto Graça
Quinta Campos
Vila Nova de Cerveira
4920 V. N. CERVEIRA

ALE HOP

Estamos perante um emocionante jogo da Topo Soft que é deveras original e gratificante. Excelente. Em ALE HOP o factor determinante é o tempo. No jogo controlamos uma bola que tem que passar por inúmeros obstáculos que vamos encontrando no nosso percurso. O jogo é bastante animado e faz uso de uma melodia no início, deveras espectacular. Durante o jogo em locais especiais, poderemos ter acesso a pontos, tempo e outros bónus extra. Se tem um MSX, não perca este ALE HOP.

APRESENTAÇÃO: 15.
GRÁFICOS: 17.
SOM MSX: 17.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ESPECTACULAR E ANIMADO!



Pedro Miguel Santos Ferreira
Rua Padre Joaquim das Neves, 1179
Rio Tinto
4435 RIO TINTO

SUPER SPRINT

Neste jogo a nossa missão é controlar um pequeno carro de Fórmula Um. Podem jogar dois jogadores ao mesmo tempo (o que torna o jogo mais emotivo) que irão competir com mais dois adversários, controlados pelo computador, na disputa pelo título de campeão. O jogo possui pistas diferentes, possuindo cada uma delas diferentes obstáculos. Obstáculos e bónus variados fazem parte de cada percurso, tornando o jogo mais emotivo e cativante. Sem dúvida, SUPER SPRINT é brilhante!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: O MELHOR DO GÉNERO!!!